

任天堂 ファミリー コンピュータ™

1/4
FAMICONTARI

けろけろけろっぴの大冒険



と あつか せつめいしょ
取り扱い説明書

CHARACTER
SOFT

CO., LTD.

CTS-ZI

©1988, 1991 SANRIO CO., LTD.

■使用上のご注意

このたびは「けろけろけろっぴの大冒険」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前にこの「取り扱い説明書」をよく読んで、正しい使用法でご愛用ください。

- (1)使ったあとは、ACアダプタをコンセントから抜きましょう。
- (2)テレビからはなれて、ゲームをしましょう。
- (3)ながい間ゲームをするときは、休けいをいれましょう。
- (4)カートリッジは、暑いところや寒いところにおかないでください。落としたりしちゃダメだからね。
- (5)カートリッジの端子にさわったり、水でぬらさないようにしてね。
- (6)シンナー、ベンジン、アルコールではふかないでね。

■けろけろけろっぴの大冒険^{だいぼうけん}

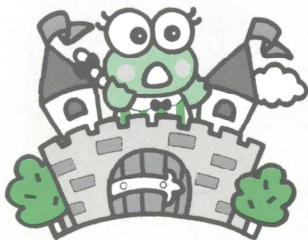
ドーナツ池^{いけ}のけろっぴと、けろりーぬは、いつもなかよく、くらしていました。

でも、とおりかかった大魔王^{だいまおう}が、けろりーぬをみつけ、つれさってしまったのです。

さあたいへんです。けろっぴはお父さん^{とう}に聞きま^きした。

「お父さん^{とう}。けろりーぬはどこにつれていかれたの」

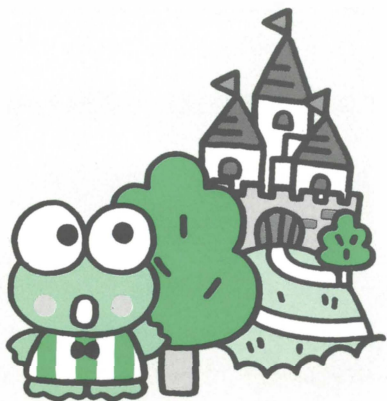
「うむ、それはな、大王^{だいおう}の住む^す、迷路島^{めいろとう}のお城^{しろ}じゃ」



「^{めい ろ とう}迷路島にはな、そこな^{ぬま}し沼や、ふしぎなボタンとび、
くるくる^{めい ろ}迷路や、すべりろうかという、こわいしか
けが、たくさんあるそうだ」

「おとうさん、ぼく行くよ。行ってけろりーぬを^{たす}助け
るんだ」

こうしてけろっぴは、^{めい ろ とう}迷路島にでかけたのでした。



■ゲームのルール

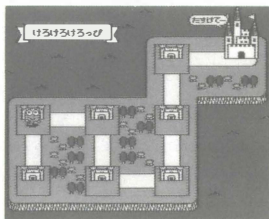
あなたは、けろっぴをあやつって、^{だいおう}大王の^{しろ}城まで、^{たす}けろりーぬを^い助けに行ってください。

とちゅうで7つのお城を、^{しろ}通らなければなりません。
お城には^き危険が^{けん}いっぱいあります。

迷路に入ったら、スタートの^{めいろ}➡から、ゴールの^{はい}➡
に行ってください。

すべての迷路を^{めいろ}通ると、^{とお}次のお城に
^{すす}進めます。

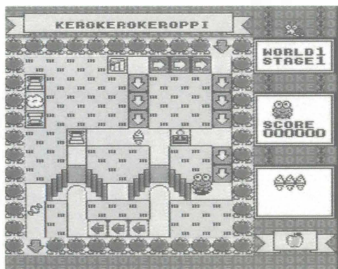
はたしてあなたは、けろりーぬをたすけることが
できるでしょうか？

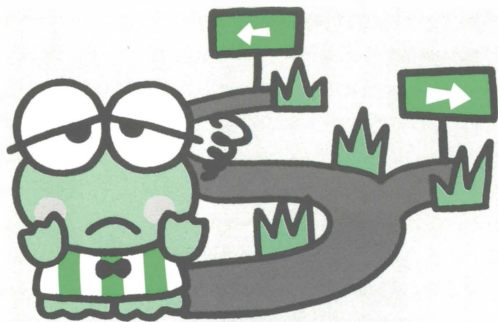


めい ろ の迷路

スタートの \blacktriangledown から、ゴールの \blacktriangledown に行ってね。
つうろの \blacksquare は、その方向にしか進めないんだ。し
かもツルツルすべるから、^き気をつけてね。

\blacksquare にさわると、^むの向きを変えることができるよ。
 \blacksquare を使って、地下におりよう。地下には見えない
つうろがあるんだ。どっちに行けるか、よく考えてね。









めいろ の迷路

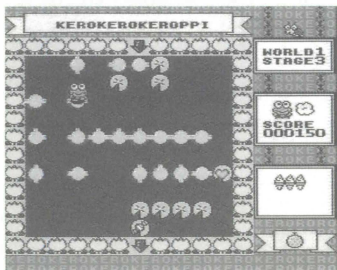
スタートのから、ゴールのに行ってね。

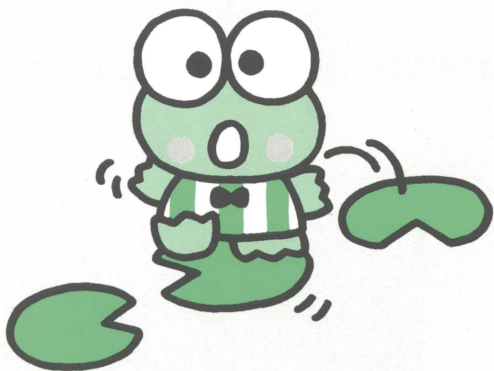
はつながっている向きにしか、^{すす}進めないんだ。

しかも、1回の上に^か立つと、ぐるぐる^{まわ}回るんだ。

はどっちの方向にも^{すす}めるよ。

の迷路は、ジャンプをうまく^{つか}使ってね。ジャンプできるのは一個^{いっ}ぶん。しかも、飛び先の^とと、自分の^{ぶん}の^{ほうこう}っているの方向が^あ合わないと、ジャンプできないんだ。





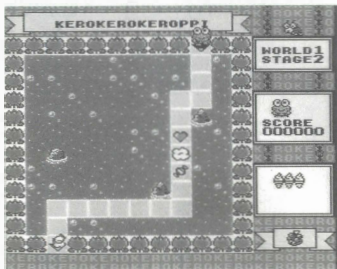
めい ろ の迷路

スタートの▼から、ゴールの▼^いに行つてね。

最初に^{さいしょ}が、安全な道^{あんぜん みち おし}を教えてくれるんだ。

でも道^{みち}を間違^{まちが}え^おると、けろっぴは落ちてしまうからね。

道^{みち}を覚えたら、^{おほ}Ⓐボタンを押して、ちょうせん^おだ。

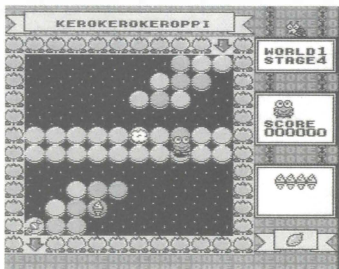




めいろ の迷路

スタートの \blacktriangledown から、ゴールの \blacktriangledown に行ってね。
 この迷路には、2色の \bullet があるんだ。同じ色の \bullet
 でないと、^{ある}歩いたりジャンプしたりできないからね。
 \bullet の上に立つと \bullet の色が変わるんだ。そして同
 じ色の \bullet ではさまれると。その \bullet の色もかわるか
 らね。

それから★の上に立つと、まわりの \bullet の色が
 かわるんだ。





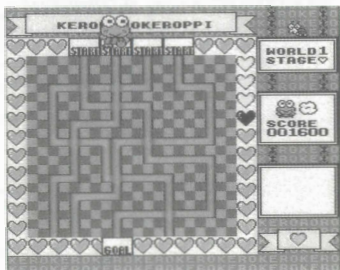
♥のすべり台^{だい}

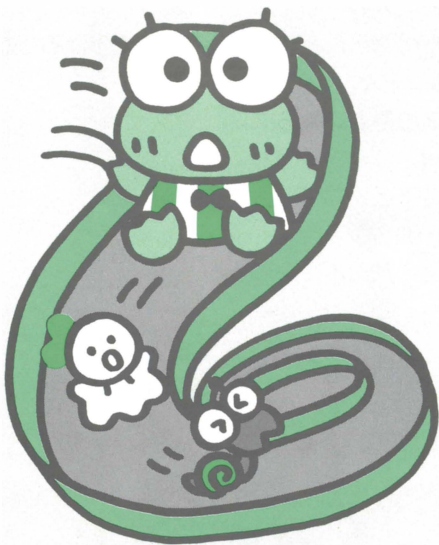
けろっぴが迷路^{めいろ}の中で♥をひろ^{なか}うと、♥のすべり台^{だい}ができるんだ。

♥のすべり台^{だい}では、たくさんあるすべり台^{だい}の中から、GOAL^いに行けるすべり台^{だい}を選^{えら}んでね。

ただ^{ただ}正しいすべり台^{だい}はひとつだけだ。おいそぎ^{えら}で選んでね。

8つのすべり台^{だい}をクリアすると、ボーナスがもらえるよ！





■けろっぴのどうぐ



ソフトクリーム

けろっぴのおべんとう。1個で20歩^こまで歩^ほけるんだ。^{ある}



キャンディ

ボーナスの得^{とく}点^{てん}になるよ。



ハート

これを^と取ると、すべ^{だい}り台^{だい}ができるんだ。



おたすけ雲^{くも}

迷^{めい}路^ろで困^{こま}ったとき^{つか}に使^{つか}おう。




■^{そう き}操作の^{ほうほう}方法

Ⓐ ボタン

ジャンプに使う。けろっぴをジャンプしたい方向に^{ほうこう}向け、Ⓐ ボタンを押すんだ。

Ⓑ ボタン

☁をよぶ。☁がないときは^{めい ろ えら}をよんで、迷路を選^{えら}ぶ画面にもどることができる。

ボタン

^お押した方向にけろっぴが^{うご}動くよ。


(SELECT) ボタン

「ひとりであそぶ」のとき迷路を選^{めい ろ えら}ぶ画面で、ころっぴ（ふたりめのプレイヤー）にかわる。

(START) ボタン

ゲームを^{はじ}始めるときに^お押してね。ゲーム中^{ちゅう}のひと休^{やす}みにも^{つか}使えるからね。

^{しろ}お城



お城^{しろ}の中^{なか}では、行きたい迷路^いの上^{うへ}で、Ⓐを押してね。クリアした迷路は^{めい ろ}になる。


■パスワード

お城^{しろ}をクリアすると、けろっぴ、でんでん、てるてるの組^くみあ^あわせがで^で出るんだ。

この組^くみあ^あわせを覚^{おぼ}えていれば、いつでもゲームの続^{つづ}きがで^できるんだ。

続^{つづ}きを遊^{あそ}びたいときは、何人^{なんにん}で遊^{あそ}ぶかを選^{えら}んだあとに、「ぱすわーど」を選^{えら}んでね。

キーの上^{うえ}と下^{した}で、けろっぴ、でんでん、てるてるを選^{えら}ぶんだ。キーの左^{ひだり}右^{みぎ}でハートの場^ば所^{しょ}が変^{かわ}るからね。

パスワードを入^いれ終^{おわ}わったら、ボタンを押^おす。これでゲームの続^{つづ}きがで^できるんだ。



けろけろけろっぴの^{だいぼうけん}大冒険

PRESENTED BY

APE

CHARACTER SOFT

株式会社 キャラクターソフト

^{とうきょう と みなと く みなみあおやま}
〒107 東京都港区南青山5-11-5

^{でん わ}
電話 03-5485-9255(代)

COPYRIGHT 1988, 1991 SANRIO CO.,LTD.

^{ちゅう い}
注意

このカートリッジを^{む だん ふくせい}無断で複製してはいけません。また、
^{えいざう ないよう む だん しゅぽん じょうえい ほうそう きん}
ゲームの映像、内容を無断で出版、上映、放送することを禁
じます。

^{ないよう でん わ て がみ しつもん}
ヒントと内容についての電話、手紙などによる質問には、
^{こた ざっし かいせつぽん きん}
いっさいお答えできません。ファミコン雑誌や、解説本を参
^{しょう}
照してください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY

^{ほんしょうひん ゆ しゅつ し しょうえいぎょうおよ ちん たい きん}
本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



キャラクター
ソフト

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。